
PlayStation
ZERO DIVIDE™

ごあいさつ

この度はZOOMのプレイステーションソフト「ZERO DIVIDE」をお買い上げくださいまして誠にありがとうございます。
このゲームは、「リアルタイムで動くポリゴンのゲームが作りたいね」と言う無責任な言葉で開発が始まりました。開発がすすむにつれ、「こんな機能が欲しい」とか、「リプレイ機能は充実させたい」などと、大幅に開発期間が伸びてしまいました。とにかくスタッフ一同、お買上げいただいた貴方に楽しんでいただけたらと思っております。
これからも、プレイステーションの機能を最大限に発揮できるソフトの開発を続けて行きますので、よろしくお願いいたします。
尚、このソフトを開発するにあたり、ご協力下さった関係者に方々にこの場をかりて御礼申し上げます。

スタッフ一同

For Japan Only　プレイヤー 1-2人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00083

CONTENTS

1 ZERO DIVIDE ストーリー

時は近未来。高度な電子通信技術の発展に伴い、かつての電話回線の普及のごとく世界中の家庭レベルにまで浸透し、社会的空間や秩序も形成されはじめていた「ネットワーク空間」に、突如“XTAL TOWER”と名乗る謎のデータライブラリの開設告知が大々的に流れた。そこには世界中から集められた各国家の重要機密がコレクションされており、近日「一般公開」するという。通常ではアクセス不可能な情報を恐るべき技術力によって持ち去っていったという事実、そして優秀なハッカー集団の



存在に各国の情報機関は驚愕した。公開されれば世界中の軍事・経済バランスは崩壊する…。やがて、各国宛に“XTAL”の名で招待メールが届けられた。「ライブラリ公開前に、我々の造り上げた攻性プログラムユニットを使ってゲームをしよう。一定時間内に他のユニットを倒し、見事我々の元までたどり着けたら公開は中止。我々も消え去ろう。」そんな彼らの提案は、“XTAL TOWER”内部を舞台に、プログラム同士のバトルという形で実行されたのだった…。







2 ゲーム画面の説明

⑥ダメージマーク

②残りタイム

⑤スコア

②ダウンゲージ

①ライフゲージ

④ウィンマーク

⑦キャラクターマーク



⑧試合時間

①ライフゲージ

キャラクターがダメージを受けるたびにゲージが減ります。
ライフゲージがなくなると負けです。

②ダウンゲージ

攻撃を受けるたびに減ります。
ダウンゲージがなくなるとキャラクターがダウンします。
方向キーとボタンを連打することにより、より早く起き上がることができます。

③残りタイム　勝負の制限時間を表示します。

④ウィンマーク　1ラウンド勝つたびにマークがつきます。

⑤スコア　得点表示です。

⑥ダメージマーク

キャラクターのダメージ状態を各パーツごとに色で表示します。

⑦キャラクターマーク

各キャラクターのシンボルマークを表示します。

⑧試合時間

現在の試合経過時間を表示します。

3 ゲームのルール

●試合の勝利条件について

攻撃を当ててライフゲージを0にすることでK.O.勝ちとなります。
また、残りタイムが0になった時点でライフゲージの多いほうが判定勝ちとなります。
試合中にリングから落ちてしまった場合はリングアウト負けになります。
相手が落ちた後に、自分がリングから落ちても、先に落ちた相手が負けとなります。
以上の勝利条件により規定のラウンドを先取したキャラクターがその試合の勝者となります。

●引き分けの場合

最終ラウンドでない場合は、両方にマークがつきます。
1PLAYERの時、最終ラウンドで引き分けた場合は、ドローとなりゲームオーバーになります。
VS PLAYの時も、最終ラウンドで引き分けた場合ドローでゲームオーバーになります。
乱入VSの時、最終ラウンドで引き分けた場合、先にプレイしていたキャラクターのほうが勝ちとなります。

●ゲームオーバーの条件

1PLAYERで規定ラウンド数を先取される場合。
引き分けの条件にあてはまる場合。
以上の場合がゲームオーバーとなります。

●コンティニュー

各ゲームモードでゲームオーバーになったときに、選択ウィンドウが開きますのでCONTINUEを選択することにより続けてゲームを再開できます。

●制限時間

基本設定では60秒になっていますが、OPTIONで変更することができます。

●リングにぶら下がる

このゲームのリングは空中に浮いています。自分で飛び出たり、相手に空中高く投げられたりした場合は落下して負けとなりますが、バックステップなどで自らリングの端に移動した場合は自動的に縁につかまります。

4 コントローラの操作(基本設定時)



コントローラの設定はOPTIONモードで自由に変更することができます。
選択画面での操作ボタンは、その都度画面の下に表示します。

●マークの説明

→：方向キーを矢印の方向に短く押します
➡：方向キーを矢印の方向に長く押します
＋：方向キー又はボタンを同時に押します（例：Ⓢ＋Ⓧ＝Ⓢボタンと Ⓧボタン同時押し）

●基本コントローラ使用の場合

方向キー

ゲーム中はキャラクターの移動、その他は各種選択の移動に使います。

SELECTキー

使用しません。

STARTキー

各種コマンドの決定やゲーム中のポーズなどに使います。

L1ボタン **L2ボタン** **R1ボタン** **R2ボタン**

初期設定の場合は使用しません。

△ボタン **□ボタン**

基本設定ではガードボタンです。

×ボタン

基本設定ではパンチボタンです。

○ボタン

基本設定ではキックボタンです。

5 キャラクターの共通操作（右向き・基本設定の場合）

●移動操作

←← or →→ … 前後にステップします。

→➡ … 相手との間合いが離れている場合相手にぶつかるまで走ります。

↓↓◎ or ↑↑◎ … 相手とのライン移動のサイドステップをします。

●リングぶら下がりからの復帰

何も押さない … ジャンプして復帰

⬆ … 中段攻撃復帰

⬇ … ジャンプせずに復帰する

●起き上がり

何も押さない … その場起き上がり

⬅ … 後転起き上がり

⬇◎ … 横転起き上がり

⬆◎ … 中段攻撃起き上がり

⬇◎ … 下段攻撃起き上がり

後転中に◎ … 後転起き上がり攻撃

横転中に◎ … 横転起き上がり攻撃

6 ゲームモードの説明



●メインメニュー画面

方向キーでゲームモードを選択します。

◎、STARTボタンで決定します。

1PLAYER…… 1人用モード

VS PLAY …… 2人用対戦モード

OPTION …… ゲームの設定や、リプレイなどの機能が使えるモード

●1PLAYER



コンピューターの操作するキャラクターと対戦します。

◀ここで自分の操作するキャラクターを決定します。
方向キーでキャラクターを選択します。
○×△□、STARTボタンで決定します。

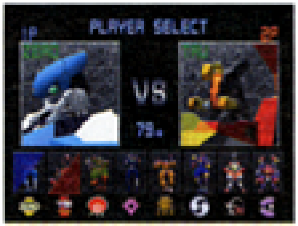


◀この画面で対戦するキャラクターを選択します。
対戦が進むにつれてコンピュータは強くなっていきますので相性の悪そうなキャラクターとは早めに対戦するのが得策でしょう。
方向キーで対戦するキャラクターを選択します。
○×△□、STARTボタンで決定します。



◀コンピュータとの対戦に負けた場合の選択メニュー。
CONTINUE…もう一度挑戦する。
RESET…メインメニューに戻る。
方向キーで選択し、○×△□、STARTボタンで決定します。

●VS PLAY



プレイヤー同士で対戦します。

◀ここで個々の操作するキャラクターを決定します。
方向キーでキャラクターを選択し、○×△□、STARTボタンで決定します。



◀プレイヤー同士の対戦が終了した場合の選択メニュー。
CONTINUE…もう一度挑戦する。
UNIT CHANGE…キャラクターを変える。
RESET…メインメニューに戻る。
方向キーで選択し、○×△□、STARTボタンで決定します。

《乱入戦について》



　1PLAYERでゲーム中に、使用してないコントローラのSTARTボタンで途中参加ができます。乱入されるとプレイ中のゲームは中断して、乱入プレイヤーのキャラクター選択画面になります。ここで乱入したプレーヤーが勝つと、ゲームの進行権を奪う事ができます。



◀勝負が終了した場合の選択メニュー

CONTINUE……もう一度挑戦する。

UNIT CHANGE……キャラクターを変える。

GIVE UP……勝者が1PLAYERゲームを続ける。

方向キーで選択し、◎⊗△□、STARTボタンで決定します。

●オプションの設定



ここではゲームの各種設定を変更することができます。
方向キー上下で項目選択し、方向キー左右で項目変更、又は選択します。
◎ボタンで決定、⊗ボタンでタイトルへ戻ります。

●COM LEVEL（EASY/NORMAL/HARD）

コンピューターの強さを選択します。

●MATCH POINT（2/3/4/5）

1試合のラウンド数を選択します。

●TIME LIMIT（30/45/60/75）

ラウンド時間を選択します。

●VIEW MODE

対戦中の視点を選択します。

NORMAL……初期設定の視点

SWITCH……視点を瞬時に切り替えます。

ROLLING……視点がリングのまわりを回ります。

PLAYER……プレイヤー1の背後からの視点です。

●VS HANDI（25/50/75/100（%））

VS PLAYの時、プレイヤーのハンディキャップを設定します。

1P側の設定は1P側コントローラ、2P側の設定は2P側コントローラで行います。

●D.J.（ON/OFF）

対戦中の音声の有無を設定します。

●UNIT BREAK（ON/OFF）

キャラクターがダメージを受けたときのユニット変化の有無を選択します。

●RECORD（TIME/SCORE/UNIT）

対戦成績を見ることができます。

方向キー左右で変更、◎ボタンで決定します。

TIME（タイムアタック・ランキング）
SCORE（ハイスコア・ランキング）
UNIT（ユニット別対戦成績）



TIME

○ボタンで画面を切り替えます。
×ボタンでオプションへ戻ります。
トップの1位〜16位を表示します。



SCORE

○ボタンで画面切り替えます。
×ボタンでオプションへ戻ります。
トップの1位〜16位を表示します。



UNIT

方向キー上下キーで成績を見たいユニット選択します。

◎ボタンで決定すると、そのユニットの成績が表示されます。（⊗ボタンでオプションへ戻ります。）

何かボタンを押すとUNIT選択へ戻ります。



対戦（VS PLAY又は乱入によるVS PLAY）で使用された回数
そのユニットの最大連勝数
各ユニットに対する対戦成績

●CARD（SAVE/LOAD）

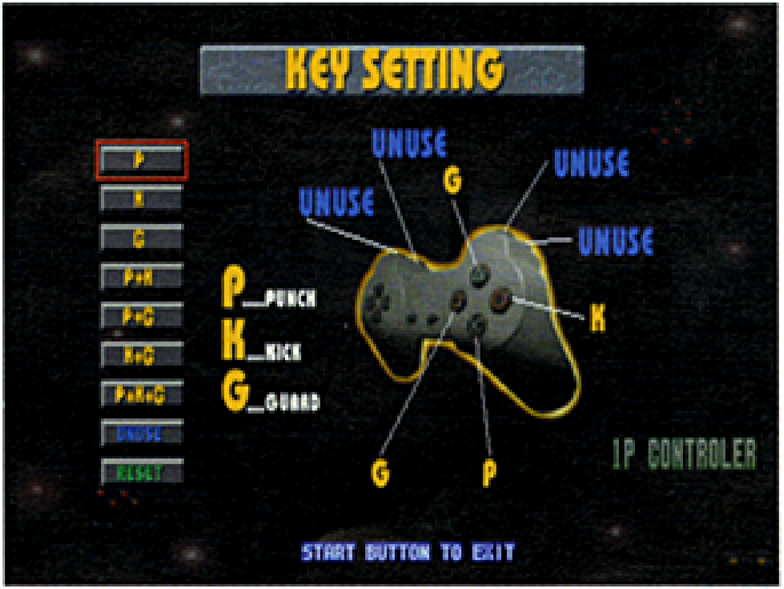
ここでオプションの設定内容、対戦成績、ラップタイム等をメモリーカードに記録します。電源を切る前にここでSAVEを行って下さい。記録されたデータは、ゲームを開始する時に自動的に読み込まれます。

方向キー左右で選択，◎ボタンで決定します。

◎ボタンを押すと「YES/NO」ウィンドウが出るので、方向キー上下で選択し◎⊗△□、STARTボタンで決定します。未初期化のカードの場合には、さらにフォーマットの「YES/NO」ウィンドウが出ます。

＊メモリーカードの注意＊　メモリカードは差込口1側に固定です。

《KEY SETTINGについて》



ここでコントローラのボタンの役割を設定できます。

1P側の設定は1P側コントローラ、2P側の設定は2P側コントローラで設定します。方向キー上下で設定したい「ボタン」を選択し、「○×△□, L1, R1, L2, R2」ボタンを押すと、そのボタンに設定されます。STARTボタンでオプションに戻ります。

●REPLAYの説明



方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定します。STARTボタンでリプレイを開始します。

●DATA SELECT

リプレイしたいデータを選択します。複数のデータを選択すると、連続再生することができます。

◎ボタンを押すと、画面右側のデータへカーソルが移ります。

方向キー上下でデータを選択し◎ボタンで決定します。もう一度押すと選択解除されます。✕ボタンで戻ります。

●MARK REVERSE
◎ボタンで、全てのデータが「選択⇔解除」されます。

●MARK CLREAR
◎ボタンで、全てのデータが「解除」されます。

●CAMERA
リプレイデータを再生する時の視点を選択できます。
NORMAL……通常の視点です。
AUTO……ランダムに視点が変わります。
PLAYER……キャラクターの背後からの視点です。
FREE……プレイヤーがコントローラで自由に視点を操作できます。

＊FREE時の視点操作＊
方向キー左右でリング上を回転　方向キー上下で上下　L1, L2ボタンでズームインアウト

●REPLAY SAVE（ON/OFF）
試合終了時リプレイ保存の「YES/NO」ウィンドウが出るかどうかを設定します。また、この設定には関らずに試合終了時、セレクトボタンを押しつづけていると「YES/NO」ウィンドウが出ます。

●DATA COPY

選択されているデータを差込口1から差込口2へコピーします。
カードスロット2が未初期化のカードの場合には、さらにフォーマットの「YES/NO」ウィンドウが出ます。（ZERO DIVIDEのリプレイデータは、プレイステーションに内蔵されているメモリーカードの画面ではコピーがうまくいかない場合があります。必ずこのメニューでコピーして下さい。）

●DATA DELETE

選択されているデータを削除します。

●DATA LOCK

現在、選択されているデータを削除できなくします。「これは消したくない」と思ったデータに使用します。「ロック」されたデータには鍵マークが付き、UNLOCKしない限り、削除することが出来なくなります。（「ロック」機能は、あくまでもZERO DIVIDE内での「ロック」なのでプレイステーション本体のカードメインテナンスなどでは削除されます。）

●DATA UNLOCK

選択されているデータを「ロック削除」します。

《リプレイ実行画面の説明について》



STARTボタンを押すと、選択したリプレイデータが再生されます。

○：スキップ（次のデータへスキップ、なければ終了します）
×：ストップ・終了
□：スロー再生のON/OFF
START：一時停止のON/OFF



①現在、再生しているデータ番号

②再生したデータ数

③選択したデータの総数

7 キャラクター紹介

ZERO

PROFILE

タイプ：ファイター
データ転送：254704 GB/Sec
ユニット数：21
プログラマー：ALEX
好きなコマンド：⊗⊗↓⊗→⊗↓→⊗

ZERO（ゼロ）

制作者の思い入れが大きく反映しているらしい、最もバランスのとれたスマートな人間型ユニット。打撃技を駆使したコンビネーションは、他のユニットにはない処理スピードと多彩なバリエーションを設定されている。



〔COMMAND〕

⊗⊗⊗→+⊗：コンボ・ライジングバーム
⊗⊗◎：コンボ・ベーシックパターン
⊗⊗⊗⊗+◎：コンボ・スピンキック
◎◎：ダブルスピンキック
→→⊗：レイドエルボー
→→◎：レイドスライスキック
↓→⊗：エグゼブレイカー





PROFILE

タイプ：クリーチャー
データ転送：290780GB/Sec
ユニット数：30
プログラマー：THOR
好きなコマンド：⊗⊗→⊗→⊗

T A U（タウ）

全ユニット中最も異質な形状を持つ、非人間型ユニット。サイズが大きい分小回りが効かないが、それを補う破壊力を持った尻尾が特徴。非人間シリーズのユニットは全てこのプログラマーによるものと思われる。

〔COMMAND〕

⊗⊗→＋⊗→＋⊗：コンボ・シュレッダー
→⊗：ストレートクロー
↘⊗：サイドクロー
→→⊗：フォアフィートキック
→→◎：ワンサイドキック
→↓←◎：バギーロール



PROFILE

タイプ：ソルジャー
データ転送：297800GB/Sec
ユニット数：24
プログラマー：EXE
好きなコマンド：⊗⊗◎◎

ＷＩＬＤ３（ワイルド３）

過激な装備と外観を持った、危険思想丸出しの人間型ユニット。かなり力任せのオーバーアクションを取る。銃器も使用するが、彼にとっては主に殴る道具らしい。制作者は"XTAL TOWER"のメインシステムも作成した人物と言われている。

〔COMMAND〕

⊗⊗◎◎：コンボ・ワイルドA
→＋⊗⊗⊗：コンボ・ワイルドB
◎＋⊗：ブレイクガン
↓→⊗：ハイショット
←↓⊗：ローショット
←→⊗：スウィングガン

CHARACTER





―PROFILE―

タイプ：ビザール

データ転送：262856GB/Sec

ユニット数：27

プログラマー：ALEX

好きなコマンド：⊗⊗⊗+◎⊗+◎

ＩＯ（イオ）

女性タイプの人間型ユニット。ZEROと同じ制作者らしいが、タイトなボディにその趣味が伺える。やや猫科の様な外観から想像されるように、柔軟な体裁きと鋭い爪が武器である。スピードに乗せたスキの無い連続攻撃が特徴。身軽である。

[COMMAND]

⊗⊗◎◎：コンボ・スピンキック

→→◎：ブリスキック

←⊗：リワインドキック

↗⊡：リプレイサー

⊗+◎：ヒールキック

↘◎◎：ピストンキック

柔
イオス

PROFILE

タイプ：ジュードー
データ転送：290480GB/Sec
ユニット数：25
プログラマー：LEONARD
好きなコマンド：↓↘▣+⊗



EOS（イオス）

誤った認識の和風観を持つプログラマーの手による人間型ユニット。柔道や空手のような攻撃を展開、ZERO等よりも武術らしい動きをする。豊富で強力な投げ技が設定されているのが特徴。背と肩に"柔"等と記されている。

〔COMMAND〕

←⊗→⊗：タタミガエシ
→→⊗：リキドウ
→→→⊗⊗：タタミヌイ
→→⊗+◎：タタミクズシ
→→◎：オオゴマ
+▣+◎：トモエナゲ

PROFILE

タイプ：ニンジャ
データ転送：253316GB/Sec
ユニット数：28
プログラマー：LEONARD
好きなコマンド：→→⊗⊗⊗

CYGNUS（シグナス）

EOSと同じプログラマーの手による人間型ユニット。外観を見る限りどうやら忍者のつもりらしい。主に手に持った剣で素早い攻撃を展開する。忍者らしく奇をてらった攻撃を持っているが、他のユニットの異常性からするとこれでも普通である。



〔COMMAND〕

⊗⊗⊗：ザトウギリ
→→⊗⊗⊗：ザトウギリ+
◎◎：ウワハヤテ
↘◎：シタハヤテ
↘⊗：シタオオザトウ
←→◎：ガンセキ

DRACO



PROFILE

タイプ：ドラゴン
データ転送：252660GB/Sec
ユニット数：22
プログラマー：THOR
好きなコマンド：⊗→⊗⊗⊗↓◎

DRACO（ドラコ）

TAUと同一のプログラマーによるドラゴンのような形状の非人間型ユニット。外見からは想像もつかないような俊敏な動きと強力な尻尾による攻撃、そして炎を吐くという予測しにくいアクションが特徴。
特に尻尾には要注意である。

〔COMMAND〕

→→◎◎：コンボ・テイルバック
⊗→⊗⊗⊗↓◎：コンボ・ラピッドネイル
↑◎：テイルダイブ
→→⊗：ハイブレイズ
↑+⊗：アッパーブレイズ
←↘+⊗：ローブレイズ



PROFILE

タイプ：モンスター
データ転送：263080GB/Sec
ユニット数：31
プログラマー：THOR
好きなコマンド：←+◎→+◎⊗⊗

NEREID（ネレイド）

非人間シリーズの中で最も人間に近い形状にもかかわらず、最も異常な行動を設定されたユニット。制作時のテーマはキラー&クレイジーらしく、色彩も異常である。胸と背中から伸びたドリルが特徴。攻撃して急に背を向ける等、意外性が全面に打ち出されている。



〔COMMAND〕

⊗⊗→+⊗⊗：コンボ・ハッピーネイル
←+◎→+◎⊗⊗：コンボ・スチュービッド
→→⊗：ドリルキング
↘⊗：ロースタップ
→+⊗−⊗⊗⊗：コンボ・クレイジーマシーン



?

現段階で、最後に待ち受ける敵らしいという事しか判明していない。しかし、"XTAL"とは別の名を名乗るようである。はたしてこのユニットは何者なのか？そして"XTAL"の正体とは？

ZERO DIVIDE for Play Station
STAFF

Produce and Directed by
AKIRA SATO
Producrion Design and Art Direction
MASAKAZU FUKUDA
Main Program and Motion Director
JUN-ICHI TAKEDA
Sound Design and Sub Program
HIDEYUKI SHIMONO
All Charactor Motion Design
SYUJI KITANI
All Charactor Model Builder
TAKUYA MAEDA
Music Composers
HIDEYUKI SHIMONO
AKIHITO OHKAWA
Sub Program and Secret Function
YUJI TANAKA
ZOOM Help Staff
TETSUYA TAGAWA
YOSHIMI SUZUKI
HIROUMI OHNISHI
"XTAL" Voice Performance
KEN KAWASHIMA

Special Thanks
YUKO OHKUBO
NARUMI & SAYURI SATO

Extra Special Thanks
Sony Computer Entertainment Inc.
Sony Music Communications Inc.

Booklet Design and D.T.P.
YOSHIE DANBARA (Sony Music Communications Inc.)



SLPS 00083